

Club EPS Clermont-Ferrand – Cycle Handball scolaire proposé par Anne SEIGNEUR

Leçon N°4 : mardi 22 mars 2016

Après 3 leçons consacrées à l'activité du joueur en attaque (Porteur de balle, Tireur, Partenaire du PB), je propose une leçon **visant l'amélioration de l'activité défensive**. C'est à partir d'une défense active qui « attaque l'attaque », qui cherche à récupérer la balle le plus tôt possible que l'équipe peut enchaîner une montée de balle (ou une contre-attaque) en situation favorable : prise de vitesse du repli défensif – surnombre provisoire à exploiter ...

1. L'activité du Harceleur

Harceler : c'est agir sur le Porteur de Balle (PB)

- pour l'empêcher de poursuivre vers l'avant, arrêter sa progression, le mettre en crise de temps et d'espace
- pour le perturber dans ses choix, influencer-orienter ses décisions, réduire son crédit d'actions

Constats :

- la distance de harcèlement est peu adaptée : trop près → faute sur le PB, trop loin → aucune perturbation du jeu du PB
- le Harceleur prend peu (voire pas du tout) en compte : le rapport de force / PB (dominant/dominé), l'espace (près/loin du but, central/excentré), le crédit d'actions du PB (a dribblé ou pas, a utilisé ses 3 pas ou pas), l'état du réseau d'échanges (distance et disponibilité des partenaires du PB), l'activité et la position de ses partenaires ...

2. L'activité du Partenaire du Harceleur

Les défenseurs face aux partenaires du PB doivent assurer simultanément la réduction du réseau d'échanges en jouant sur les trajectoires possibles (dissuader et/ou intercepter) et le soutien au Harceleur pour le suppléer si besoin (si il est battu par le PB) et densifier le dispositif défensif entre la balle et le but (couvrir et/ou doubler).

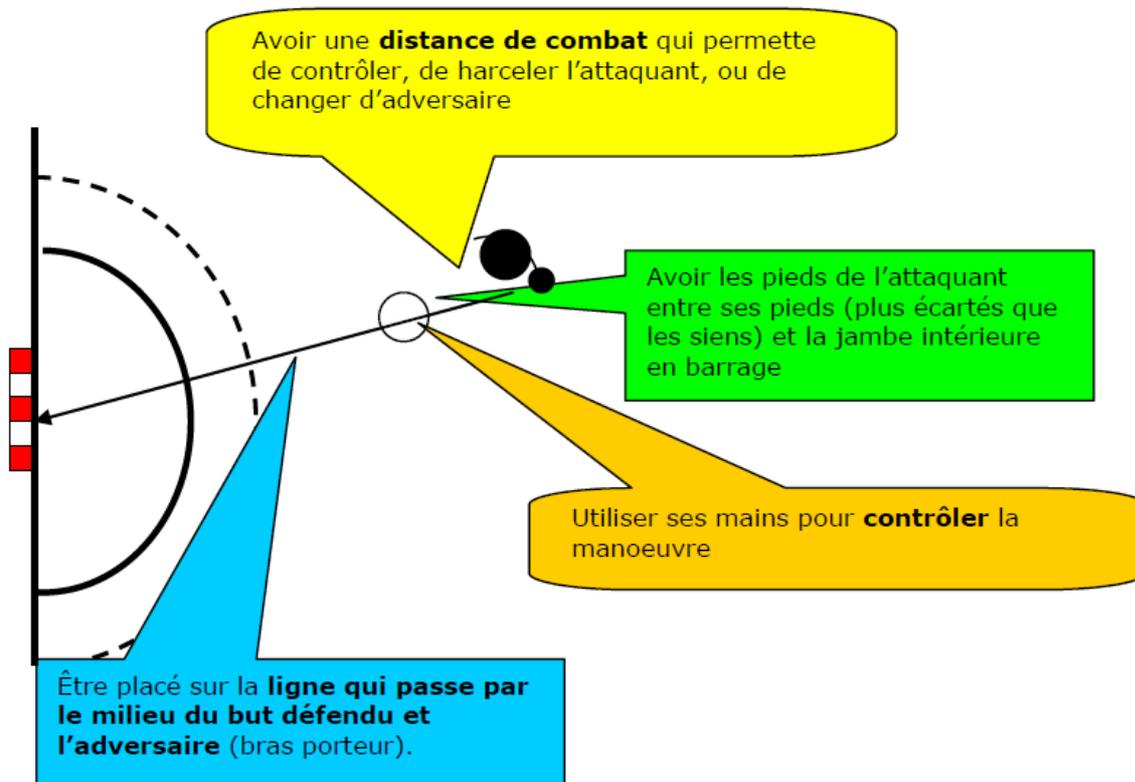
Constats :

- le partenaire du Harceleur ne différencie pas son activité : il joue essentiellement pour réduire le réseau d'échanges en se plaçant sur une trajectoire de passe possibles et a peu le souci de l'aide au Harceleur
- comme le Harceleur, il ne prend pas en compte : le rapport de force / PB (dominant/dominé), l'espace (près/loin du but, central/excentré), le crédit d'actions du PB (a dribblé ou pas, a utilisé ses 3 pas ou pas), l'état du réseau d'échanges (distance et disponibilité des partenaires du PB), l'activité et la position de ses partenaires ...

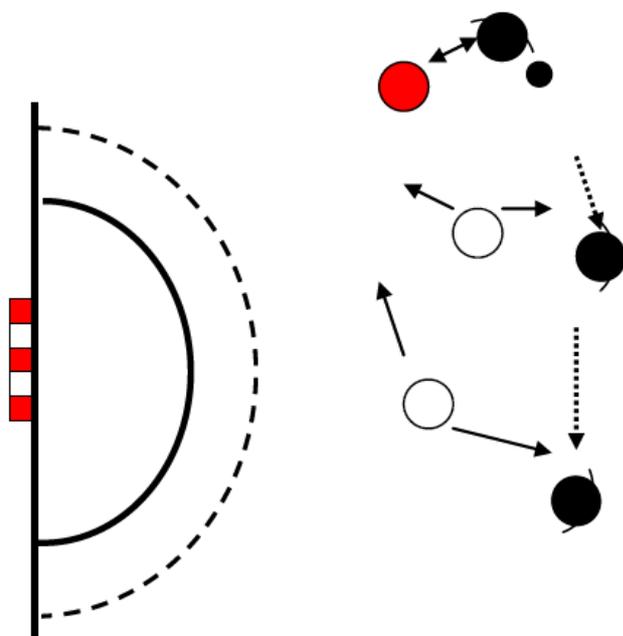
Vers la construction d'actions coordonnées pour récupérer la balle :

1. Harceleur : arrêter le PB puis le gêner sans faire faute (faute = jet franc = balle redonnée à l'équipe en attaque) → permettre la passe mais la rendre de mauvaise qualité (en cloche, lente, imprécise ...) ou l'orienter pour faciliter l'interception d'un partenaire
2. Partenaires du Harceleur : interdire les passes courtes en dissuadant et chercher à intercepter la balle sur une trajectoire longue (plus facile car plus de temps) → différencier son activité en fonction de sa position / PB :
 - près du PB → dissuader = montrer son intention d'intervenir sur la trajectoire
 - loin du PB → intercepter = permettre la trajectoire de passe et intervenir pour "voler" la balle

Pour récupérer le ballon :
 Sur le Porteur de balle (PB) : je le harcèle Comment ?

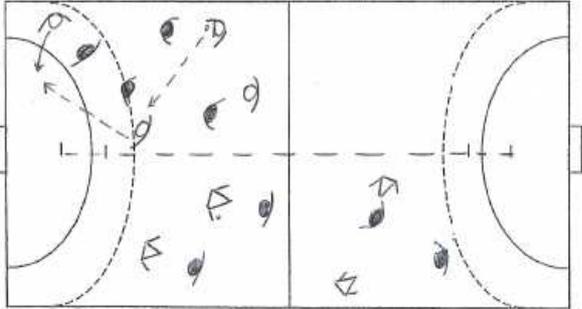


Sur le Non Porteur de balle (NPB) :



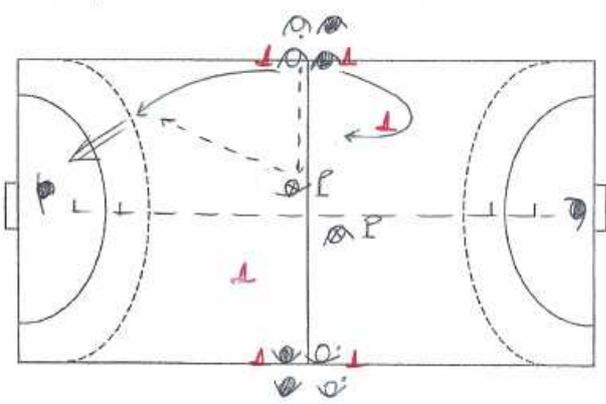
Extrait R. FLAMENT – La formation initiale (Ligue HB de Côte d'Azur)

S1- S'échauffer en jouant : compétence du Harceleur (H) dans un projet coordonné (avec ses partenaires) pour récupérer la balle

TYPE D'AFFRONTEMENT	RECONSTITUTION DE FRONT		
MODE DE JEU A CONSTRUIRE	Du mode AGRESSEUR-VOLEUR au mode PERTURBATEUR Passer d'un joueur qui veut récupérer la balle immédiatement et agresse le PB à un joueur qui perturbe les actions du PB pour permettre à ses partenaires de récupérer la balle		
Constat	- interventions agressives sur le PB → bcp de fautes - des interventions sur le PB indifférenciées sans prise en compte de l'état du rapport de force		
TRANSFORMATIONS VISEES	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
	<ul style="list-style-type: none"> ° connaître-reconnaître les actions possibles du PB ° prendre en compte le couple PB-CJD, le crédit d'actions du PB, les couples Partenaire PB – DEF ° comprendre que l'activité du Harceleur peut faciliter une récupération à venir, qu'il faut laisser la passe se faire pour permettre au partenaire de "voler" la balle dans la trajectoire 	<ul style="list-style-type: none"> ° identifier la position et l'orientation du PB / CJD ° se situer dans l'espace (central/excentré, près/loin du but) ° prédire les trajectoires de passe possibles ° identifier le bras lanceur du PB 	<ul style="list-style-type: none"> ° agir pour excentrer, enfermer, isoler le PB ° se placer dans le CJD et stopper la progression du PB ° gêner le PB sans faire faute = en barrage dans le CJD – à distance – avec les bras actifs ° gérer la distance de combat ° orienter-provoquer des trajectoires de passe : utilisation du corps et des bras ° mettre le PB en crise de temps (3")
DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i>	<p>Sur 1/2 terrain en longueur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des équipes de 4 - arbitrage par équipes (ou joueurs) qui ne jouent pas <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Règles</u> : HB ... sans dribble</p> <ul style="list-style-type: none"> - / PB : marcher, 3", reprise de dribble - DEF individuelle (H à H stricte – joueurs associés de niveau proche) sans contact avec le PB - engagement par le réceptionneur à l'endroit de la marque (enchaînement de l'action offensive dans l'autre sens) <p><u>Score</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réception de la balle dans la surface de but = 1pt + conservation de la balle → changement du sens du jeu et marque possible dans l'autre surface de but 		
BUT(S) <i>Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</i>	<p>Gagner le match en marquant plus de points que l'équipe adverse : → recevoir la balle dans la surface de but = 1 pt</p> <p>Arbitrer : assurer le bon déroulement du jeu, compter les points et annoncer le score à la fin du temps de jeu</p>		

<p>Critères de réussite Degré/niveau de réussite attendu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ° de plus en plus de récupérations <u>actives</u> de la balle ° l'équipe adverse ne marque pas plusieurs fois de suite
<p>Consignes de réalisation Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)</p>	<p><u>Harceleur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se (re)placer dans le CJD pour stopper-orienter le PB - contrôler-gêner à distance (sans toucher le PB) en levant et agitant les bras - provoquer des trajectoires de passe faciles à intercepter <p><u>Arbitre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se centrer sur les duels PB/Harceleur afin d'apprécier le rapport de force - être très sévère / règles qui équilibrent le rapport de force PB-Harceleur <ol style="list-style-type: none"> 1. les fautes du PB : marcher – 3" – reprise de dribble – passage en force (faute d'attaquant) 2. les fautes du Harceleur <p>Les gestes pour expliquer</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>MARCHER OU 3 SECONDES</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>DRIBBLE IRRÉGULIER</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>FAUTE D'ATTAQUANT</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>CEINTURER, RETENIR OU POUSSER</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>FRAPPER</p> </div> </div>
<p>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ° Veille à l'engagement de tous – encouragement – relance ° S'informe des scores à la fin de chaque séquence de jeu ° Aide les arbitres : rappel des règles – repérage des fautes – gestuelle – coups de sifflet ... ° Valorise les actions qui mettent en échec l'attaque ° Repère et indique les situations où l'activité du Harceleur permet une récupération active de la balle
<p>RELANCES – REGULATIONS Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</p>	<p><u>Variables</u> → augmenter/réduire les possibilités d'action du PB</p> <ul style="list-style-type: none"> - passer à rebond - ne pas redoubler les échanges - dribble autorisé mais PB touché = arrêt du dribble + passe obligatoire - dribble autorisé (dans le respect de la règle) <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique du Harceleur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - comment harceler le PB ? Quoi prendre en compte ? Où se placer ? - quelles trajectoires sont plus faciles à intercepter ? Comment les provoquer ? - comment différencier son activité / possibilités d'action données au PB ? → de la gêne à distance (sans faute) à la neutralisation (= faute)

S2- Compétence du PB-Tireur pour marquer malgré la pression DEFensive

TYPE D'AFFRONTEMENT	Duel Tireur-GB		
MODES DE JEU A CONSTRUIRE	<p>PB → Du mode CONTOURNEUR au mode TRAVERSEUR Passer d'un PB qui sous la pression défensive renonce au jeu direct (sort du CJD) à un PB qui dribble et Tire dans le CJD</p> <p>T → Du mode PERCUTEUR au mode EVITEUR-FEINTEUR Passer d'un Tireur qui marque quand il est "seul" à un Tireur qui marque malgré le défenseur</p>		
Constat	<p>- des dribbleurs qui s'excellent sous la pression défensive Et tirent dans des conditions peu favorables</p> <p>- des T qui marquent peu quand ils sont gênés par un DEF</p>		
TRANSFORMATIONS VISEES	Connaissances <ul style="list-style-type: none"> ° prendre en compte le couple Harceleur-CJD, le couple GB-but, ° comprendre la nécessité d'ajuster le moment et l'espace de tir en fonction de l'activité du Harceleur ° savoir que le GB est influencé par la course, le regard, la position du bras du Tireur 	Lecture <ul style="list-style-type: none"> ° identifier le CJD, son état et son évolution (occupé ou non) ° repérer la position, la vitesse et l'activité du Harceleur / CJD ° différencier le mobile à éviter (le GB) de la surface à traverser (plan vertical du but) 	Savoir-faire <ul style="list-style-type: none"> ° maintenir son équilibre dans l'enchaînement réception-dribble-tir (course en "C") ° protéger-conserver la balle dans le dribble (corps obstacle) ° tirer en restant équilibré malgré la pression défensive ° ajuster le moment du tir : → tirer tôt et loin du but pour ne pas subir la pression défensive → tirer plus tard et près du but au risque de subir la pression défensive ° distancer-manoevrer un adversaire (changement de direction et de vitesse)
DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i>	<p><u>Sur 1/2 terrain en longueur (2 espaces possibles) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 porte limitées par des plots + 1 plot à contourner par le DEF - des groupes de 2 dont 1 binôme [GB-Passeur] - 1 PB / 1 DEF <div style="text-align: center;">  </div> <p><u>Déroulement et rotation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lancement : passe PB → P puis 1c1 (PB/DEF) - si tir à 6m = lancer à 2M - si but, le DEF reste DEF <p><u>Règles :</u> HB ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - / PB : marcher, 3", reprise de dribble + le PB touché ne peut pas Tirer - / T : empiètement - / DEF : ne pas toucher le T en suspension 		

Score :

- But = 10 pts
- Tir cadré (arrêt du GB) = 1 pt

<p>BUT(S) Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</p>	<p>1c1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> ° Tireur : marquer malgré l'adversaire ° DEF : chercher à toucher le PB avant le T ° GB : arrêter-dévier les tirs
<p>Critères de réussite Degré/niveau de réussite attendu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ° marquer régulièrement : 1 fois sur 2
<p>Consignes de réalisation Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)</p>	<p><u>PB-Tireur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - accélérer à la réception pour prendre de vitesse le DEF - course en C pour enchaîner sans arrêt ni déséquilibre réception-dribble-tir ou réception-tir - tirer même au contact du DEF - créer de l'incertitude pour le GB (Où ? Quand ? Comment?)
<p>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ° Veille au respect des moments de départ des 2 duellistes = passe à P ° Contrôle le respect des règles ° Ajuste la distance des plots en fonction des ressources des joueurs ° Organise les rotations des binômes sur les rôles GB et Passeur ° Annonce les points marqués ° Contrôle les changements de statut PB → DEF / résultat du duel précédent
<p>RELANCES – REGULATIONS Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</p>	<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la position du plot à contourner (+ ou – loin) - le rapport de force (changement d'adversaire) - jeu dans l'autre sens (intervention du Harceleur côté bras porteur ou côté opposé) - position de départ et activité du DEF : <p>[1] départ de dos devant le PB [1 bis] départ face au PB [2] en fermeture → peut stopper-gêner-excentrer le PB (dans le respect des règles)</p> <div data-bbox="627 1267 1236 1603" data-label="Diagram"> </div> <p><u>Evolutions</u> (leçon suivante) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choix par le Tireur de la position du DEF (en poursuite – en fermeture – en barrage) et différenciation du nombre de points marqués / position initiale du DEF (but / DEF en poursuite = 1 pt – but / DEF en fermeture = 10 pts – but / DEF en obstacle = 100 pts) <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique des PB-Tireur</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelle course pour recevoir la balle et enchaîner dribble ou tir ? - Quels choix de tirs possibles pour marquer ? Quelles manières de faire ? Quelles trajectoires produire ? - Quels secteurs d'efficacité ? - Comment protéger sa balle de l'intervention du Harceleur ?

S3- Compétence du Partenaire du Harceleur (PH) dans un projet coordonné (avec le Harceleur) pour empêcher le Tir et récupérer la balle

TYPE D'AFFRONTEMENT	RECONSTITUTION DE FRONT		
MODE DE JEU A CONSTRUIRE	Du mode INTERCEPTEUR au mode CONTROLEUR-INTERCEPTEUR Passer d'un DEF qui se place sur les trajectoires de passe à un DEF qui se positionne pour à la fois aider-couvrir le Harceleur et intervenir sur la trajectoire de passe		
Constat	<ul style="list-style-type: none"> - des défenseurs qui se placent sur les trajectoires de passe possibles en laissant leur adversaire direct dans le dos - des défenseurs qui "ne lâchent pas" leur adversaire pour intervenir sur un PB qui a gagné son duel / harceleur 		
TRANSFORMATIONS VISEES	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
	<ul style="list-style-type: none"> ° connaître-reconnaître les actions possibles du PB ° prendre en compte le couple PB-Harceleur, le crédit d'actions du PB ° comprendre que la danger est porté par le PB ° savoir que pour intercepter la balle, il faut laisser la passe se faire 	<ul style="list-style-type: none"> ° identifier la position et l'orientation du PB / Harceleur ° mettre en relation intensité du Harcèlement et actions possibles pour le PB ° prédire les trajectoires possibles 	<ul style="list-style-type: none"> ° prendre en charge un adversaire ° se (dé)placer dans le CJD du futur réceptionneur ° différencier dissuader = se placer sur la trajectoire de passe pour l'interdire et intercepter = laisser la passe se faire pour couper la trajectoire
<p data-bbox="236 1514 411 1543" style="text-align: center;">DISPOSITIF</p> <p data-bbox="172 1547 475 1599"><i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i></p>	<p data-bbox="504 1061 724 1090"><u>Sur 1/4 de terrain :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 à 8 joueurs / par espace - des groupes de 2 - 2 DEF / 2 ATT - 1 binôme : [GB+Arb] <div data-bbox="948 1090 1394 1514" style="text-align: center;"> </div> <p data-bbox="504 1541 798 1570"><u>Déroulement et rotation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lancement du jeu : passe A1 → A2 - changement de statut DEF → ATT → [GB+Arb] après 10 DEF - jeu en alternance à D et à G <p data-bbox="504 1693 683 1722"><u>Règles :</u> HB ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - dribble autorisé mais PB touché = arrêt du dribble et passe obligatoire - balle récupérée avant le T → contre-attaque pour marquer en "stop-balle" derrière la ligne médiane <p data-bbox="504 1861 592 1890"><u>Score :</u></p> <p data-bbox="504 1895 871 1924">Au départ, les DEF ont 10 pts :</p> <ul style="list-style-type: none"> - but = -2pts - tir cadré = -1pt - tir empêché = +1pt - marque en "stop-balle" (ligne médiane) = +2pts 		

<p>BUT(S) Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</p>	<p>DEF : à 2, empêcher le Tir et récupérer la balle → "stop-balle" ATT : s'organiser à 2 pour accéder au T et marquer</p>
<p>Critères de réussite Degré/niveau de réussite attendu</p>	<p>Conserver ou augmenter le nombre initial de points = 10 pts ou plus. Augmentation du nombre de passes avant le T ou de la durée des attaques. Des tirs plutôt excentrés.</p>
<p>Consignes de réalisation Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)</p>	<p><u>Harceleur</u> - stopper la progression du PB - l'orienter vers l'extérieur du terrain - le gêner pour le contraindre à faire une faute (3", marché ...), à faire une passe facilement interceptable par le partenaire</p> <p><u>Partenaire du H</u> - prendre en charge son adversaire en se positionnant entre lui et le but (dans le CJD si réception de balle) - différencier dissuasion (interdire la passe) et interception (laisser la passe se faire) - si PB > Harceleur : "lâcher" son adversaire et venir faire obstacle dans le CJD</p>
<p>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</p>	<p>° Veille au respect des moments de départ des DEF = passe A1 → A2 ° Contrôle le respect des règles et aide les arbitres à repérer les fautes du PB (marcher – 3" – reprise de dribble) ° Organise les changements de statut (après 10 DEF) et la rotation des binômes sur les rôles [GB + Arbitre] ° Annonce les points marqués (score suivi au tableau ou sur fiche)</p>
<p>RELANCES – REGULATIONS Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</p>	<p><u>Variables :</u> - augmenter/réduire l'espace de jeu - augmenter/réduire le crédit d'actions du PB - imposer/limiter le nombre de passes avant le Tir</p> <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique du partenaire du Harceleur :</u> - comment "marquer" son adversaire direct ? où se situer ? - quand et comment dissuader ? Quand et comment intercepter ? Quelles différences entre ces 2 actions ? - quoi faire si le PB sort vainqueur du duel / Harceleur ?</p>

S4 – Reprise de la forme de pratique scolaire proposée en L3 (étape 2)

Etape intermédiaire :

- tirs-buts "projet" = tirs-buts en "jeu rapide" soit en exploitant le surnombre offensif provisoire (provoqué par le retard défensif du tireur) soit en exploitant une récupération active de la balle (interception avant le Tir)
- engagement après un but "projet" au centre du terrain : la DEF peut se replacer → "jeu placé" obligatoire

Prendre le temps de :

- se familiariser avec les outils et critères d'observation
- identifier les tirs-buts "projet"
- présenter et analyser les résultats